NR. 16

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175

BASTEI
DM 2,– COMIC

Die Schlümpfe

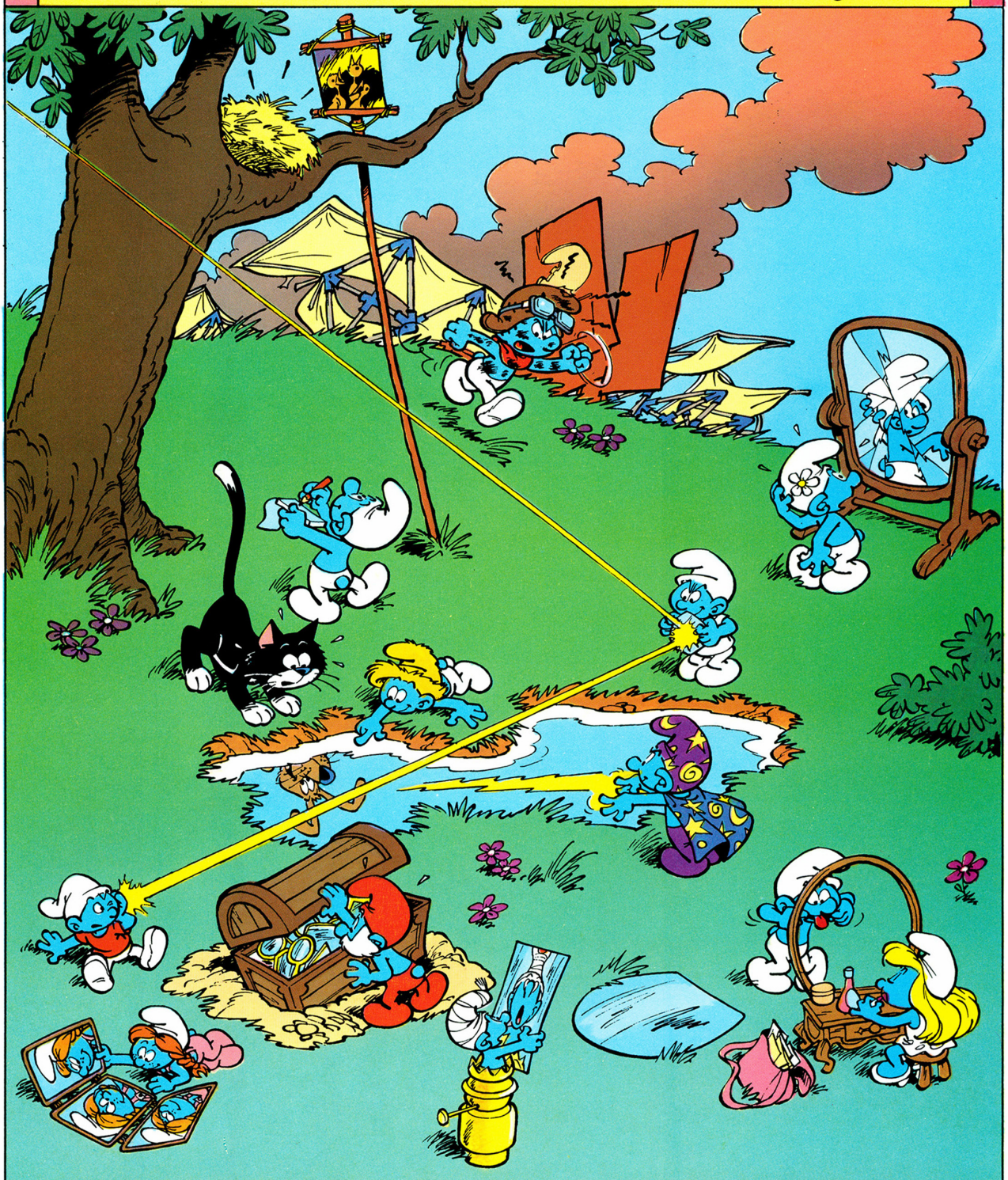
Der tolle Trick vom Zauberschlumpf:
KOMM IN MEINE KARTE!

Dein Lieblingstier:
SCHLUMPFIGES ÜBER DEN HUND

Ein Schlumpf kommt selten allein

Wie der eitle Schlumpf viele Doppelgänger bekam

Die Welt der Schlümpfe



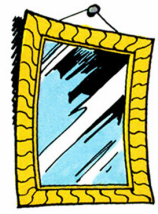
Hallo, liebe Leser!

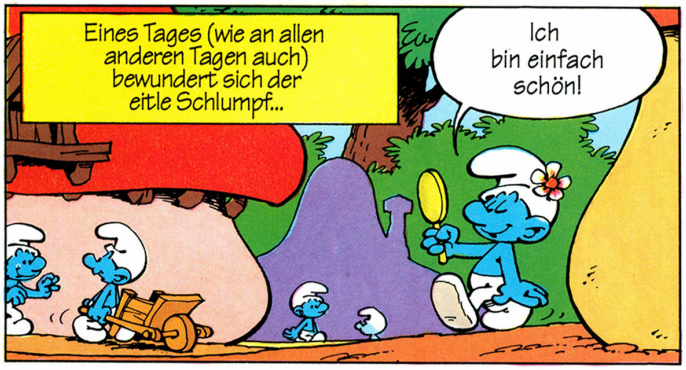
Du siehst schon, heute schlumpft sich alles um Spiegel! Und zwar um verzauberte Spiegel. Es ist ja ganz schlumpfig, wenn man sich gerne anschaut, aber der eitle Schlumpf hat es heute übertrieben. Wegen seiner Vorliebe für Spiegel schlumpft im Dorf nämlich alles drunter und drüber. Tja, und da müssen wir natürlich kräftig einschlumpfen! Komm und hilf uns . . . aber schau nicht direkt in die Spiegel!!!

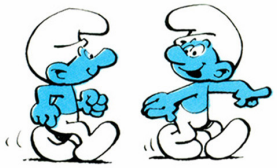
Viel Schlumpf!

SCHLUMPFERLEIN

DAS SCHLOSS DER TAUSEND SPIEGEL







Bastel-Schlumpf, du hast nicht zufällig ein Sesam-schlumpfe-dich?
Doch! Sowas muß ich haben! Warum?

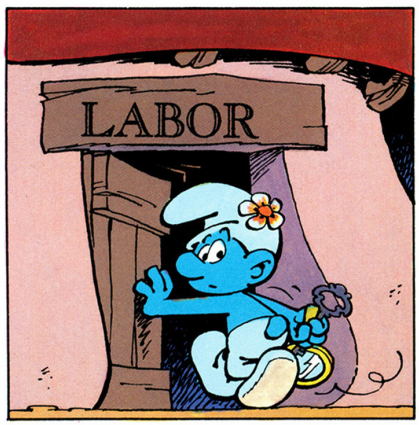
Tja...ähm... Ich habe den Schlüssel von... von einer Kiste verschlumpft!
Tatsächlich? Aber im Schlumpfland wird doch nie etwas abgeschlossen...nicht einmal die Schubladе, wo ich mein Sesam-schlumpfe-dich schlumpfe!

Es...es ist eine besondere Kiste, in der ich all meine heimlichen Liebesbriefe an Schlumpfinchen schlumpfe...

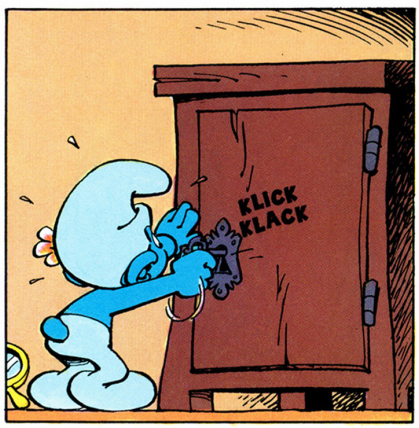
Ach so? Da ist es! Ich komme mit!
NEIN! Sie ist in einem Versteck. Leih ihn mir nur!

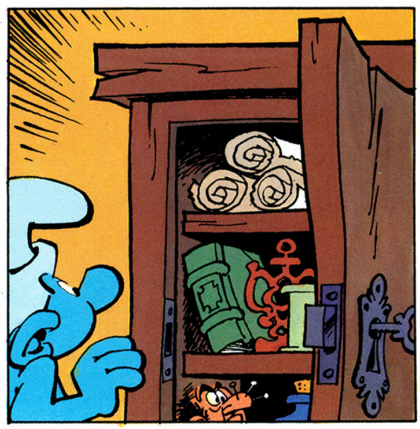
Hi Hi! Da nimm! Aber vergiß nicht, ihn mir morgen wiederzugeben! Ich geh' jetzt schlafen!
Ver-sprochen!

Ich sollte nicht...


LABOR

Nein, ich sollte nicht...


KLICK KLACK



Wie man zum Schloss der tausend Spiegel kommt...
Ich hab's!
2

Ich wette, daß er auf Seite 6 hingeht!

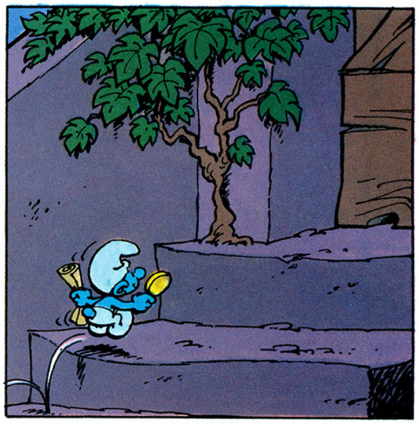
?

...nach der dritten Tanne links, dann vor einer großen Eiche schlumpfen...

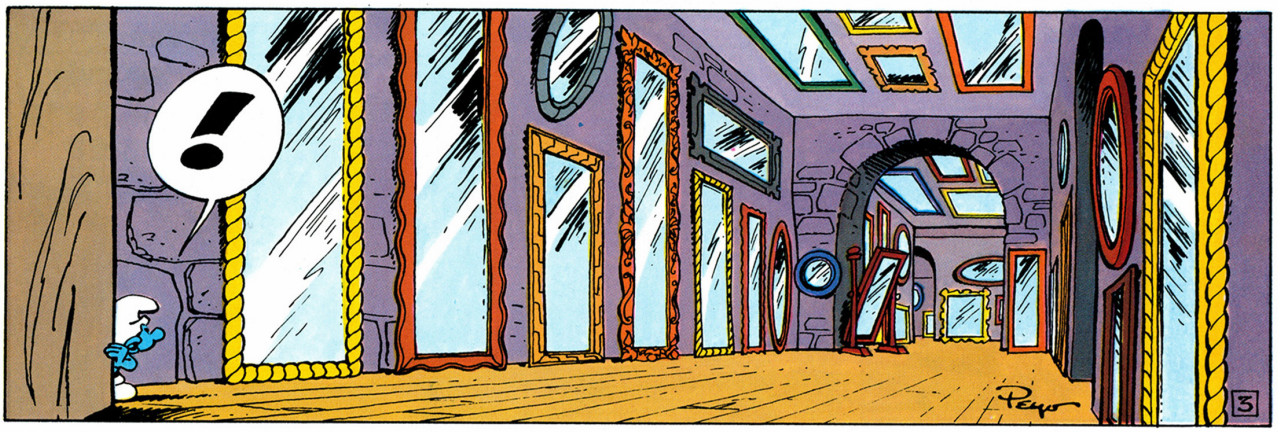
...einen Bach überqueren und ganz rechts schlumpfen...

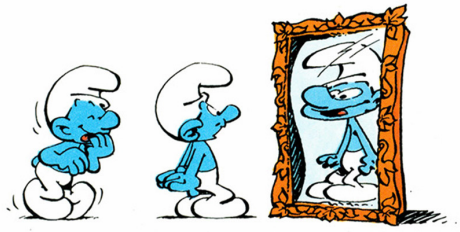
Laut Plan ist es direkt hinter der Böschung.

Da ist es!



Mann betritt ein Schloß der 1000 Spiegel nicht mit einem kleinen Schlumpf in der Hand!


!
Peyo
3



Fantastisch! All diese Spiegel!

Es ist schon irre, wie schön ich bin!

Ich werde mich nicht leid!

Ein wahres Wunder!

Aber der eitle Schlumpf merkt nicht, daß seine Spiegelbilder in den Spiegeln bleiben...

Das ist die schlumpfigste Nacht meines Lebens!

Oh! Ein Zerrspiegel! Den mag ich aber nicht!

Sogar an der Decke ist einer!

Hach, wundervoll! Aber ich muß vor Sonnenaufgang ins Dorf zurückschlumpfen!

Was für ein schönes Schloß! Warum der Große Schlumpf es uns wohl nicht zeigen will?

Ist er weg?

Ja! Hinterher!

Wie schön ich bin!

Und ich erst!

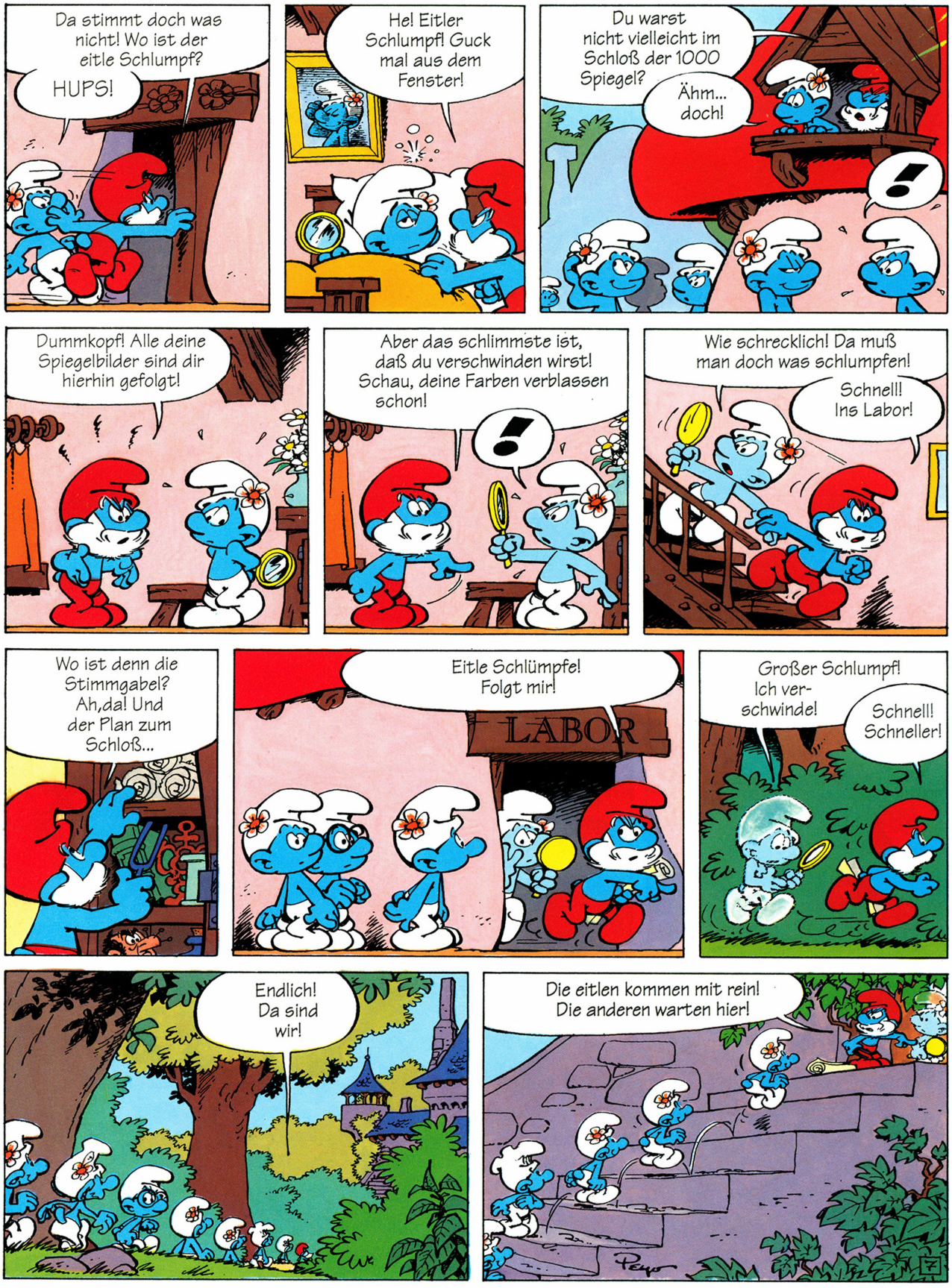
4

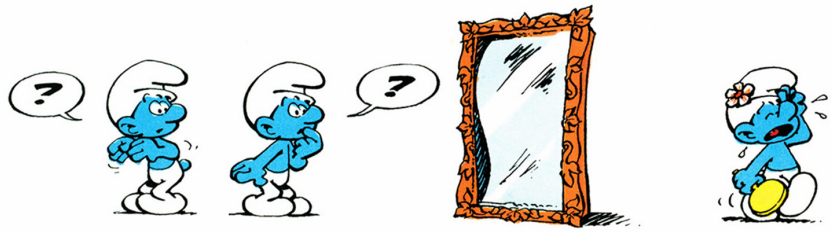
7

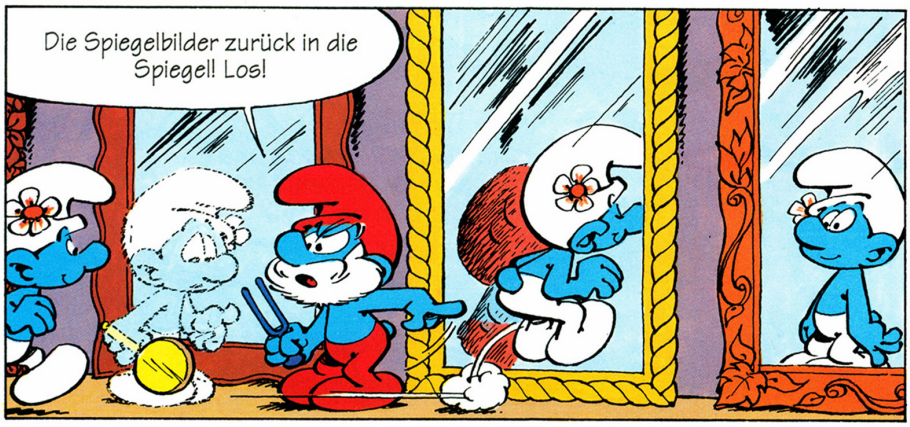
Los, wir folgen ihnen auf Seite 8!

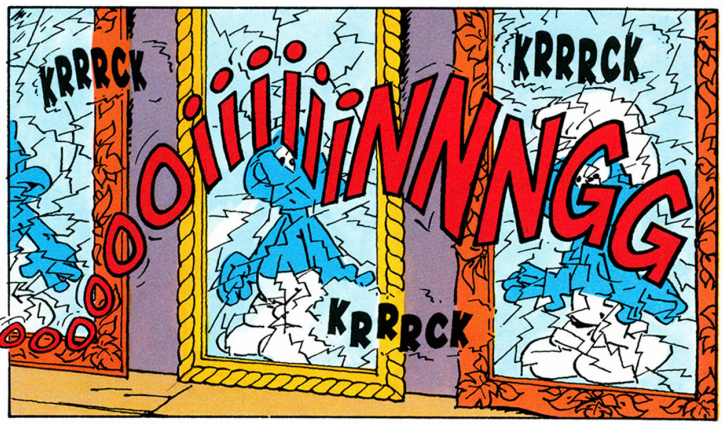
Wie schön wir sind!
Sehr schön!
Wir sind zwar nur Spiegelbilder, aber welch wunderschöne!
Jau!
Ah! Das Dorf!... Schnell! Ich muß den Plan ins Labor zurückschlumpfen!
KLICK KLACK
Geschafft! Das war ein schönes Abenteuer! Jetzt gehe ich ins Bett...
Ah, eitler Schlumpf! Vergiß nicht, mir mein Sesam-schlumpfe-dich wiederzugeben.
Was für ein Sesam-schlumpfe-dich?
Das ist ein starkes Stück! Was für ein Schlumpf!
Hier, das Sesam-schlumpfe-dich, das du mir geliehen hast!
Dein Portrait? Meinst du nicht, es schlumpft langsam?
Noch mehr Blumen! Aber das ist schon der dreizehnte Strauß, eitler Schlumpf!

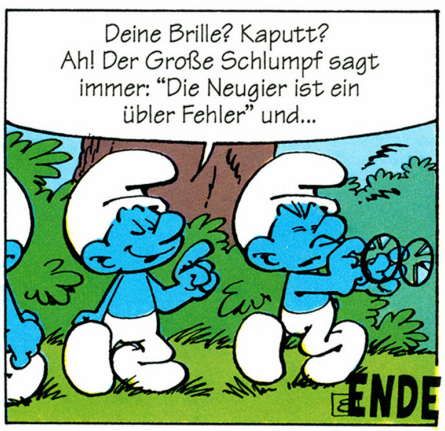
Saperschlumpf! Werden sie auf Seite 10 wieder geschlumpft?


Da stimmt doch was nicht! Wo ist der eitle Schlumpf?
HUPS!
He! Eitler Schlumpf! Guck mal aus dem Fenster!
Du warst nicht vielleicht im Schloß der 1000 Spiegel?
Ähm... doch!
!
Dummkopf! Alle deine Spiegelbilder sind dir hierhin gefolgt!
Aber das schlimmste ist, daß du verschwinden wirst! Schau, deine Farben verblassen schon!
!
Wie schrecklich! Da muß man doch was schlumpfen!
Schnell! Ins Labor!
Wo ist denn die Stimmgabel? Ah,da! Und der Plan zum Schloß...
Eitle Schlümpfe! Folgt mir!
LABOR
Großer Schlumpf! Ich ver-schwinde!
Schnell! Schneller!
Endlich! Da sind wir!
Die eitlen kommen mit rein! Die anderen warten hier!
Peyo









Einen zwölfseitigen Comic schlumpst Du in der nächsten Ausgabe!

AUFLÖSUNG

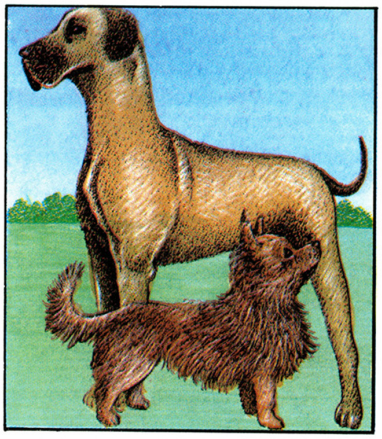
1) Es bleiben noch 5 Blumen. 2) Der Pfeil schießt durch eine Angelschnur. 3) Es ist Apparat Nr.5 4) Nein! 5) Das ist der Brillenschlumpf...ohne Brille!

Marie-Pascale Lefebvre

Der Hund

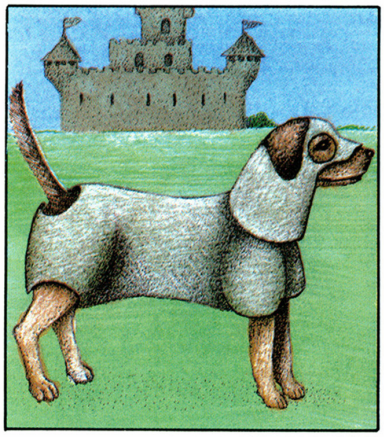
Das weiß jeder: Der Hund ist der beste Freund des Menschen. Nur wenige aber wissen, daß er das erste Tier war, das von unseren Vorfahren vor Millionen von Jahren als Haustier gehalten wurde. Noch heute ist er bei einigen Naturvölkerstämmen das einzige Haustier.

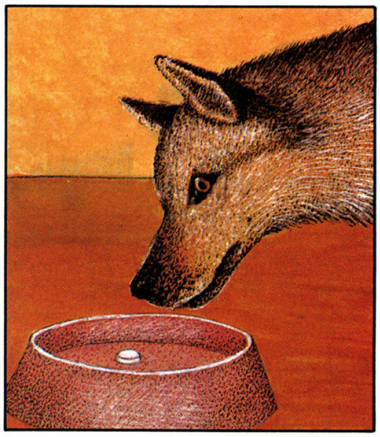
DIE GROSSEN WERDEN ALT
Durchschnittlich lebt ein Hund 8 – 15 Jahre, einige können sogar bis zu 27 Jahre alt werden. Kleine Hunde leben nicht so lange wie die großen. Der Irische Wolfshund und die Doggen können sich freuen: Sie sind die größten!



DER SUPER-HUND
Bernhardiner sind die schwersten Hunde (über 130 Kilo), sie bekommen die meisten Welpen (bis 23 Junge auf einmal!), sie sind die stärksten (einer zog einen Wagen mit 2721 Kilo sechs Meter weit!), und sie haben bei Unfällen im Schnee schon viele Leben gerettet.

RITTERHUNDE
Im Mittelalter richteten die Ritter ihre Hundemeute so ab, daß sie die Pferde ihrer Feinde angriffen. Einige trugen dabei Eisenrüstungen mit Metallkragen, andere hatten Panzerhemden.

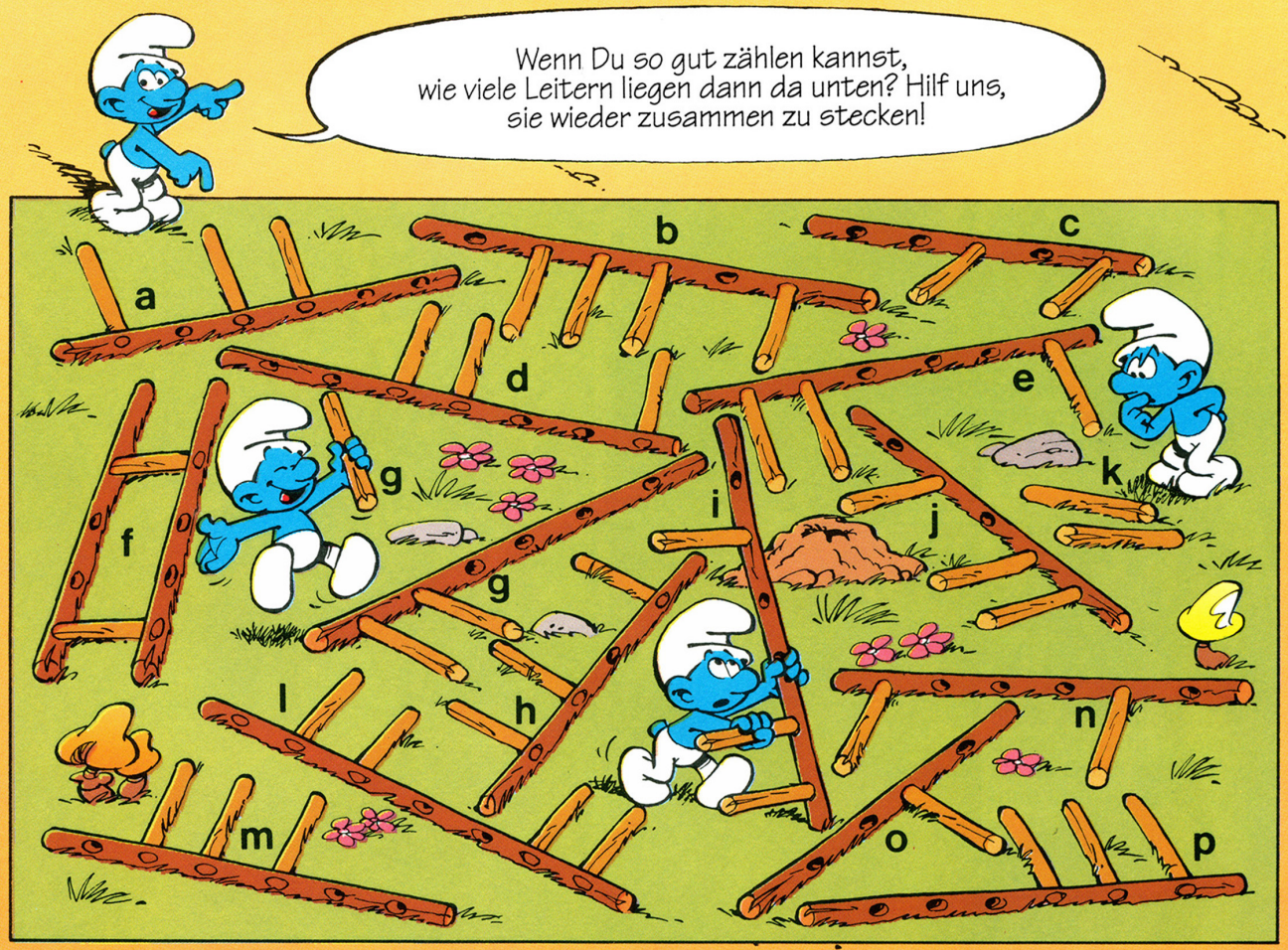




SCHLUCKEN IST SCHWIERIG!
Wenn ein Hund eine Tablette schlucken soll, muß man ihm die Schnauze öffnen und die Lefzen gegen die Zähne drücken, damit er nicht beißen kann. Dann steckt man ihm die Tablette so weit wie möglich in den Rachen, und wenn der Mund wieder zu ist, streichelt man ihm die Kehle.

Ein Windhund kann 67 Kilometer in der Stunde laufen und mehr als 9 Meter weit springen. Ein englischer Windhund hat im Laufe seines Lebens 2400 Junge bekommen.

Wieviel wiegt der Griesgram-Schlumpf? Du kannst sein Gewicht ausrechnen, wenn Du die drei Bilder nebenan miteinander vergleichst!



Marie-Pascale Lefebvre

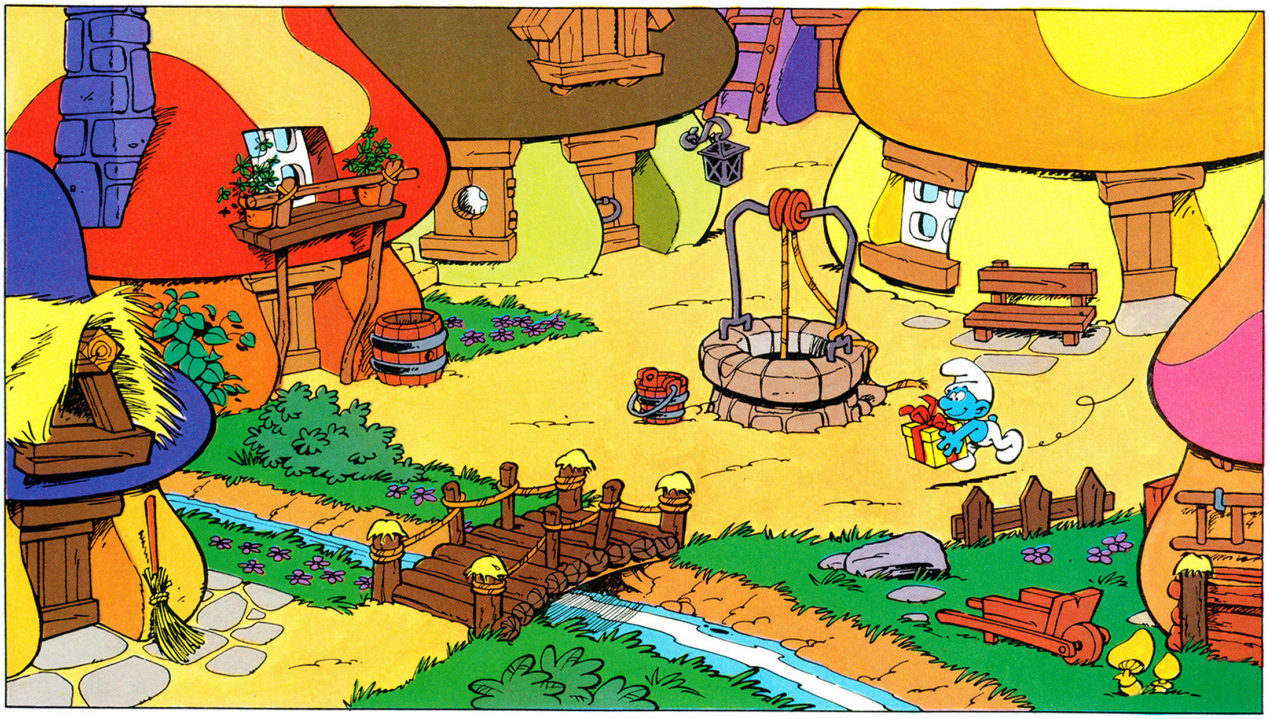
AUFLÖSUNG

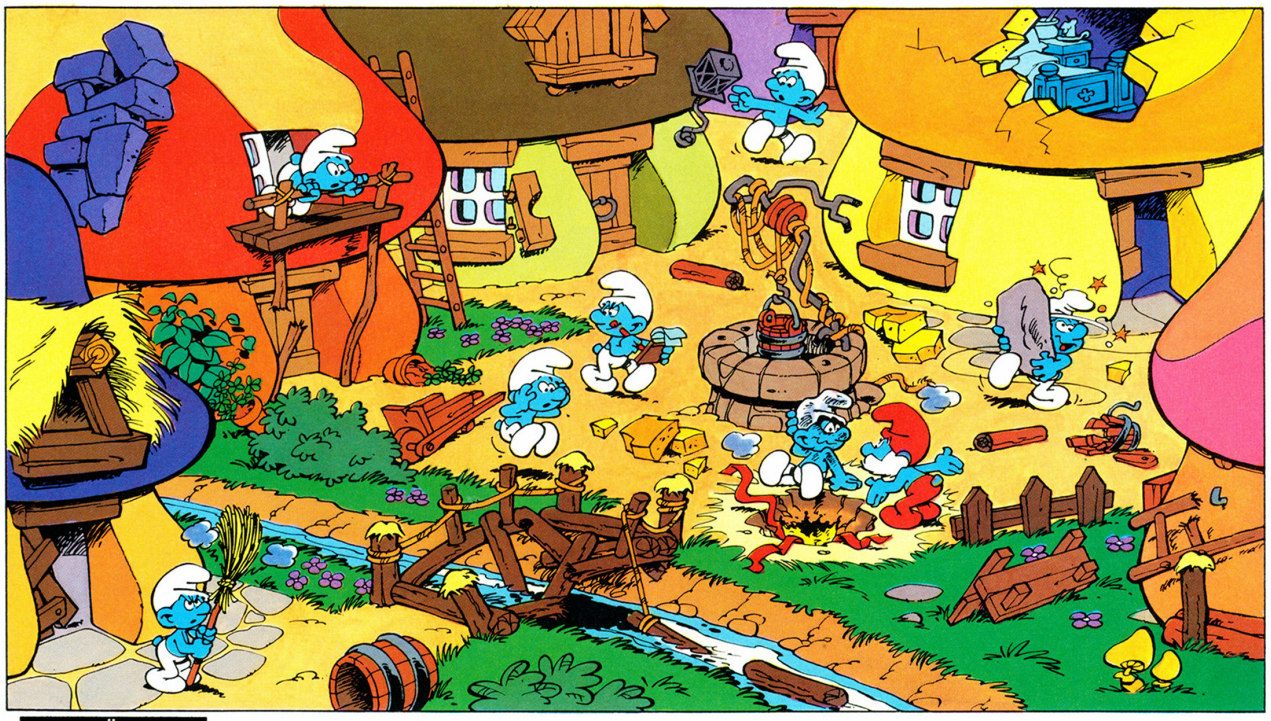
Spiel 1) Wenn Du das erste mit dem zweiten Bild vergleichst, siehst Du, daß ein Schlumpf und ein Hocker so schwer sind wie ein Eimer und zwei Hocker (denn das Gegengewicht Faß und Eimer bleibt ja immer gleich). Nimm bei der Gleichung 1 Schlumpf + 1 Hocker = 1 Eimer und 2 Hocker jeweils einen Hocker weg (da bleibt das Gleichgewicht erhalten!), und Du siehst: ein Schlumpf ist gleich 1 Hocker und 1 Eimer. Im dritten Bild hast Du statt des Hockers zwei Eimer. Das heißt, ein Hocker wiegt soviel wie zwei Eimer. Ersetze also den Hocker in unserer Gleichung oben durch die Eimer, und Du stellst fest: 1 Schlumpf = 3 Eimer. Bravo!

Spiel 2) Es sind 8 Leitern: A+I, B+N, C+J, D+L, E+M, F+K, G+P, H+O

Diesmal hat der Überraschungs-Schlumpf seine Überraschung schlecht vorbereitet: Sein Geschenk ist viel zu schnell in die Luft geflogen, und die Explosion war zu stark! Glücklicherweise kann der Bastel-Schlumpf alles wieder herrichten.

- **Kannst Du ihm helfen, aufzulisten, was repariert werden muß?**
- **Wie viele und welche Sachen sind es?**





Marie-Pascale Lefebvre

AUFLÖSUNG

Es muß repariert werden: 1) Ein Kamin, 2) Ein Balken unter dem Balkon, 3) Ein Fensterladen, 4) Eine Laterne, 5) Die Halteстange über dem Brunnen, 6) Ein Eimer, 7) Ein Dach, 8) Eine Leiter, 9) Eine Brücke, 10) Eine Tür

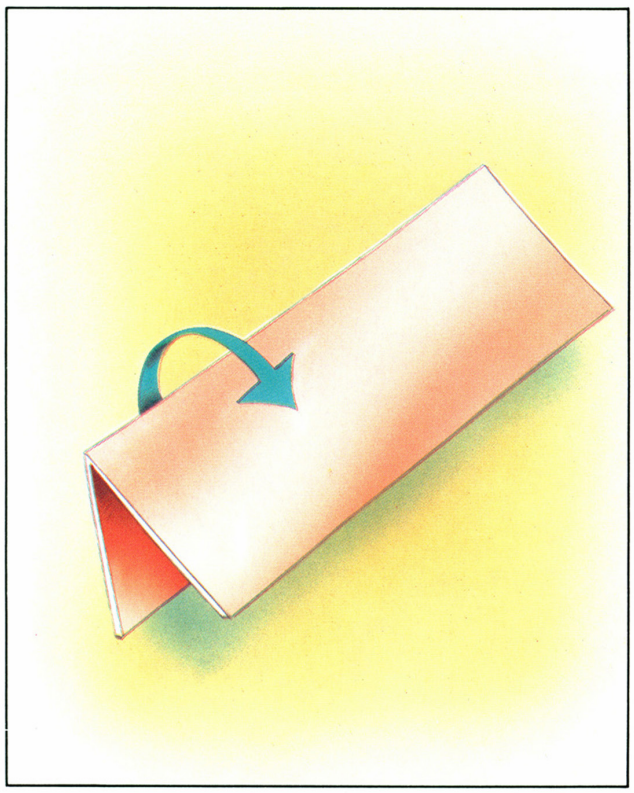
Der traurige Schatzwächter

Es war einmal ein kleiner Schlumpf, der verbrachte sein Leben unter der Erde: Er grub Stollen und baute Tunnel . . . Er kannte die Fundorte aller Metalle und die unterirdischen Flüsse. Unnötig zu sagen, daß man ihn den Bergmann-Schlumpf nannte . . .

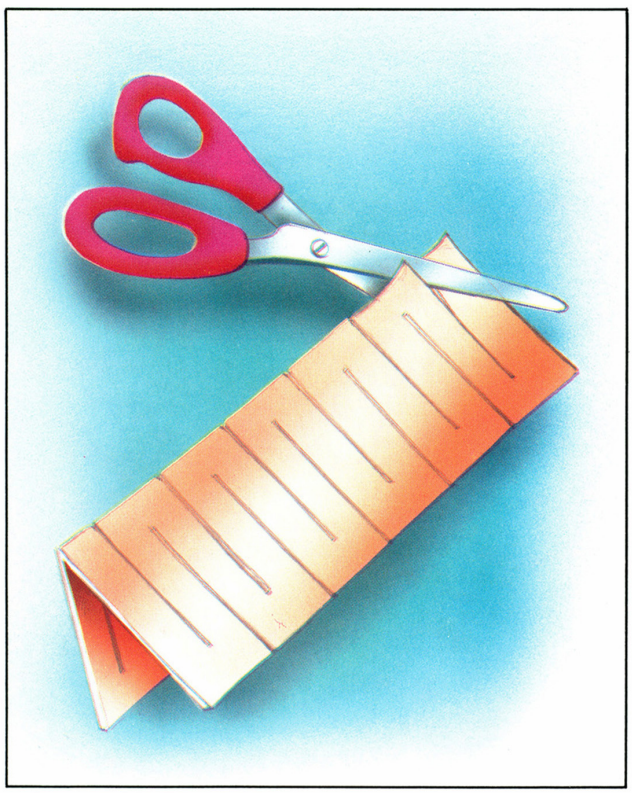
Eines Tages, als er ein Netz von Tropfsteinhöhlen unter den Kristallbergen erforschte, hörte er herzzerreißendes Weinen. Es war ein Zwerg, in Lumpen gekleidet, der sich die Seele aus dem Leib weinte.
„O weh! Ich bin ein Schatzwächter, aber ich bin so arm, daß ich keinen Schatz habe, den ich bewachen kann! Was soll ich bloß tun, o weh!"
Der Bergmann-Schlumpf kam näher, betrachtete den Zwerg und sagte: „Ich glaube, ich kann dir helfen. Komm mit mir in den Stollen der Winde."
Stollen der Winde nennt man einen unterirdischen Gang, in dem ständig ein eisiger Wind weht. Weinend folgte der Zwerg dem Bergmann-Schlumpf. Und das war genau das, was er tun mußte: Kaum war er im Stollen der Winde, froren seine Tränen und wurden zu Eiskristallen.
„Schau", sagte der Bergmann-Schlumpf, „wenn du hier bleibst, wird jede Träne, die du weinst, deinen Schatz vergrößern, und du hast schließlich etwas, das du bewachen kannst!" Der Zwerg strahlte, aber er fragte sofort beunruhigt: „Aber . . . wenn ich einen Schatz zu bewachen habe, bin ich glücklich! Und wenn ich glücklich bin, muß ich nicht mehr weinen! Und wenn ich nicht mehr weine . . . habe ich keinen Schatz mehr!"
Aber der Bergmann-Schlumpf versicherte ihm: „Es ist gut, wenn du dir Sorgen machst: Je mehr Sorgen du dir machst, desto mehr mußt du weinen. Und noch besser: Wenn dein Schatz ganz mächtig geworden ist, wirst du Freudentränen weinen! Viel Glück, lieber Schatzwächter!"
Und der Bergmann-Schlumpf ging davon, glücklich, daß er helfen konnte. Er kennt die Leute genau so gut wie die Welt unter der Erde: Er weiß, daß manche nur glücklich sind, wenn sie unglücklich sind!

Komm in meine Karte!

Der Briefträger hat in Deinen Briefkasten eine Postkarte gesteckt. Sie ist von Deinen Freunden, aus dem Urlaub. Man sieht einen herrlichen Strand, Palmen und einen strahlend blauen Himmel. Wäre das schön, wenn man in diese Karte hineinklettern könnte! Der Zauber-Schlumpf kann's!



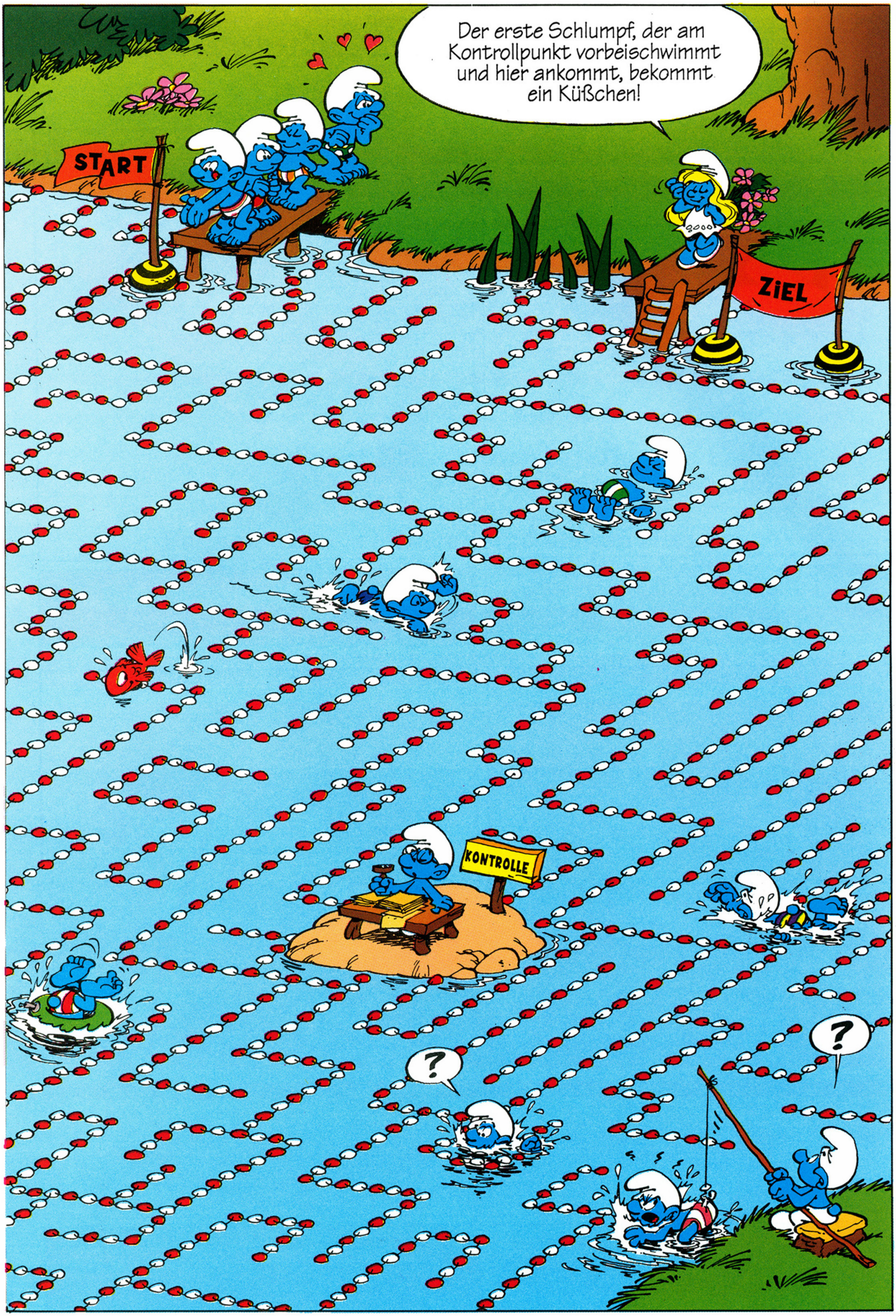
1 Falte die Karte der Länge nach in der Mitte.



2 Schneide die Karte abwechselnd von beiden Seiten ein.

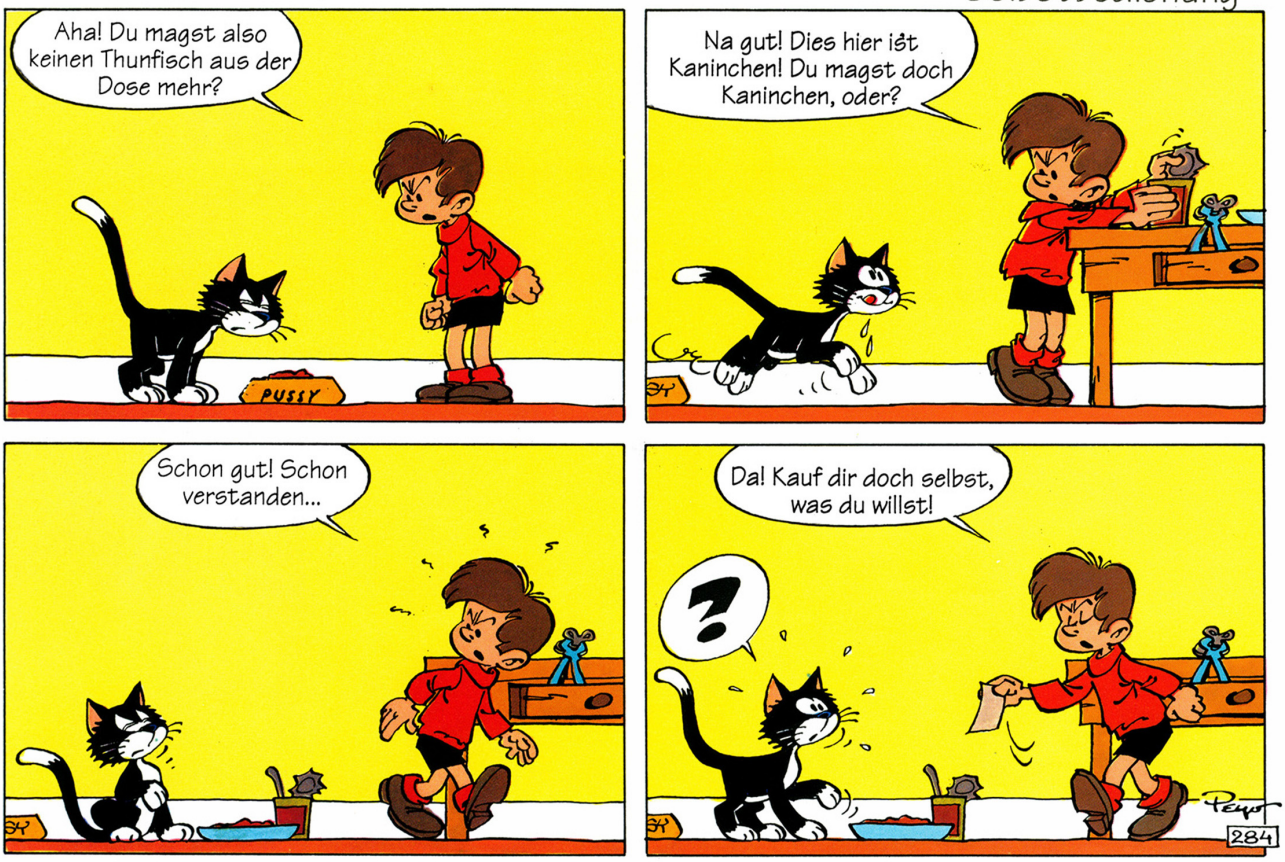
3 Öffne die Karte und schneide sie in der Mitte auf. An den Seiten mußt Du den Rand aber zusammenlassen.

4 Jetzt kannst Du die Karte auseinanderziehen und einsteigen! Gib acht, daß Du sie nicht zerreißt!


Der erste Schlumpf, der am Kontrollpunkt vorbeischwimmt und hier ankommt, bekommt ein Küßchen!
START
ZIEL
KONTROLLE
?
?
Schmit

PUSSY

Selbstbedienung



Vorschlumpf

Im nächsten Heft haben wir eine extra lange Geschichte für Dich, in der es um eine ziemlich häßliche Hexe geht, die unbedingt schön sein will. Als Schlumpfinchen den Talisman der Hexe findet und sich umhängt, ist Hogatha wütend und das Dorf in Aufruhr . . .

Der Feinschmecker-Schlumpf kann mal wieder nicht genug bekommen. Deswegen läßt er sich vom Maler-Schlumpf ein ganz besonderes Gemälde schlumpfen. Damit macht er etwas ganz Dummes . . . Eine lustige Lesegeschichte über den lieben Vielfraß.

Außerdem galoppiert etwas durch Dein neues Heft, das ganz viele Kinder lieben und haben möchten. Du weißt schon,was, nicht wahr? Es hat vier Beine, eine Mähne, einen Schweif . . .
Also, komm uns wieder besuchen. Es gibt viel zu schlumpfen!

Bis zum nächsten Schlumpf!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Kerstin Winter · Texte: M. v. Eisenhardt/A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Copyright: 1992 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424 Avenue Brigman – 1180 Bruxelles/Belgien · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: **Österreich** 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Benjamin Blümchen

TÖRÖÖÖ!

Du konntest mich bisher schon hören und sehen! Jetzt kannst Du mich auch lesen!

Extrablatt! Extrablatt! Jetzt gibt es das schöne Heft mit deinem Freund Benjamin Blümchen! Mit lustigen Comics und spannenden Geschichten!

In unserem Heft erleben wir ganz tolle Abenteuer! Und ganz, ganz viel zu lachen gibt's auch darin!

Benjamin mit Rabe Gulliver

Otto

Karla Kolumna

Überall im Zeitschriftenhandel!